



MATERIA: A.F. DE OCIO Y TIEMPO LIBRE

NIVEL: CFGSEAS

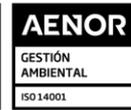
CURSO: 2º

FAMILIA PROFESIONAL:
ACTIVIDADES FÍSICO DEPORTIVAS



CICLO FORMATIVO:
ANIMACIÓN Y ENSEÑANZA
SOCIODEPORTIVA

CURSO: 24/25



MATERIA: A.F. DE OCIO Y TIEMPO LIBRE	NIVEL: CFGSEAS	CURSO: 2º
---	-----------------------	------------------

INDICE

1. CONTEXTUALIZACIÓN DEL MÓDULO Y RELACIÓN CON EL PLAN DE CENTRO.
2. PRESENTACIÓN DEL MÓDULO.
3. OBJETIVOS GENERALES RELACIONADOS CON EL MÓDULO *(Enumerarlos estableciendo un orden numérico)*
4. COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES *(Recoger en cada competencia sus iniciales)*
5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE (RELACIONADAS CON EL MÓDULO) //CRITERIOS DE EVALUACIÓN *(Enumerarlos estableciendo un orden numérico).*
6. RELACIÓN DE UNIDADES DE TRABAJO CON BLOQUES TEMÁTICOS Y TEMPORALIZACIÓN
7. **DESARROLLO DE UNIDADES DE TRABAJO, CONTENIDO Y FORMACIÓN EN EMPRESAS. (Se Incluyen las Prácticas en los módulos que correspondan). Y SU RELACIÓN CON LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE, OBJETIVOS GENERALES DEL CICLO Y COMPETENCIA PROFESIONAL.**
8. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS (Incluir los instrumentos de evaluación que se utilizarán).
 - 8.1. *Aportación al Proyecto Lingüístico del centro (PLC)*
 - 8.2. *Estrategias Metodológicas*
9. MATERIALES DIDÁCTICOS.
 - 9.1. OTROS RECURSOS Y MATERIALES:
10. EVALUACIÓN: CRITERIOS DE CALIFICACIÓN, PONDERACIÓN DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE, RECUPERACIÓN Y HERRAMIENTAS
 - 10.1. *Criterios de calificación (Especificar rúbricas de evaluación).*
 - 10.2. *Ponderación de los Resultados de Aprendizaje y/o de los Criterios de evaluación*
 - 10.3. *Herramientas*
 - 10.4. *Medidas de Recuperación*
11. INDICADORES DE LOGRO SOBRE LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y PRÁCTICA DOCENTE.
12. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.
13. **EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN.**



MATERIA: A.F. DE OCIO Y TIEMPO LIBRE	NIVEL:CFGSEAS	CURSO:2º
---	----------------------	-----------------

1. CONTEXTUALIZACIÓN DEL MÓDULO Y RELACIÓN CON EL PLAN DE CENTRO.

ANÁLISIS DEL ALUMNADO	
Número de alumnos	17 (13 hombres- 4 mujeres)
Estudios Previos	7 alumnos proceden de grado medio de conducción en el medio natural, y el resto de bachillerato
Otros aspectos de interés (Alumnado NEAE, repetidores, etc.)	NO HAY REPETIDORES NI ALUMNOS CON NEAE
VINCULACIÓN CON EL PLAN DE CENTRO	
Proyectos y Planes educativos del centro	Dentro de las características de nuestro ciclo los proyectos y planes que intentaremos llevar a cabo son: Plan de Igualdad de Género en Educación, Aula de Emprendimiento y Promoción de hábitos de vida saludable.

2. PRESENTACIÓN DEL MÓDULO.

Ciclo Formativo:	ANIMACION SOCIODEPORTIVA
Módulo Profesional:	ACTIVIDADES DE OCIO Y TIEMPO LIBRE
Grupo:	1º
Horas del Módulo:	Nº horas: ANUALES (HORAS SEMANALES ; SEMANAS) 192 (7; 32)
Ud. Competencia asociadas	<p>1. CUALIFICACIONES PROFESIONALES COMPLETAS:</p> <p>Animación físico-deportiva y recreativa AFD509_3</p> <p>UC1658_3: Elaborar, gestionar, promocionar y evaluar proyectos de animación físico-deportivos y recreativos.</p> <p>UC1659_3: Organizar y dinamizar eventos, actividades y juegos de animación físico-deportiva y recreativa para todo tipo de usuarios.</p> <p>UC1095_3: Organizar y desarrollar actividades culturales con fines de animación turística y recreativa.</p> <p>UC1096_3: Organizar y desarrollar veladas y espectáculos con fines de animación.</p> <p>UC0272_2: Asistir como primer interviniente en caso de accidente o situación de emergencia.</p> <p>Dirección y coordinación de actividades de tiempo libre educativo infantil y juvenil SSC565_3</p> <p>UC1869_3: Planificar, organizar, gestionar y evaluar proyectos de tiempo libre educativo.</p> <p>UC1867_2: Actuar en procesos grupales considerando el comportamiento y las características evolutivas de la infancia y juventud.</p> <p>UC1868_2: Emplear técnicas y recursos educativos de animación en el tiempo libre.</p> <p>UC1870_3: Generar equipos de personal monitor, dinamizándolos y supervisándolos en proyectos educativos de tiempo libre infantil y juvenil.</p> <p>2. CUALIFICACIONES PROFESIONALES INCOMPLETAS:</p> <p>a) Actividades de natación AFD341_3</p> <p>UC1084_3 Programar actividades de enseñanza y acondicionamiento físico básico relativas a actividades de natación.</p>



MATERIA: A.F. DE OCIO Y TIEMPO LIBRE	NIVEL: CFGSEAS	CURSO: 2º
---	-----------------------	------------------

	<p>UC1085_3 Dirigir el aprendizaje y el acondicionamiento físico básico en actividades de natación.</p> <p>b) Acondicionamiento físico en grupo con soporte musical AFD162_3 UC0273_3 Determinar la condición física, biológica y motivacional del usuario.</p> <p>c) Animación turística HOT329_3 UC1093_3: Crear y dinamizar grupos en situación de ocio. UC1094_3: Organizar y desarrollar actividades lúdicas y físico-recreativas en animación turística.</p>
Normativa que regula el título	<p>Real Decreto 653/2017, de 23 de junio, por el que se establece el título de Técnico Superior en enseñanza y animación sociodeportiva y se fijan los aspectos básicos del currículo</p> <p>Orden EFP/301/2019, de 11 de marzo, por la que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva</p> <p>Orden de 16 de julio de 2018, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al Título de Técnico Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva</p> <p>Corrección de errores de la Orden de 16 de julio de 2018, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al título de Técnico Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva (BOJA núm 144, de 26.7.2018).</p>
Profesor	<p>Especialidad: EDUCACION FISICA</p> <p>Nombre: FRANCISCO CÁRDENAS DÍAZ.</p>

3. OBJETIVOS GENERALES RELACIONADOS CON EL MÓDULO *(Enumerarlos estableciendo un orden numérico)*

1.a) Relacionar de forma coherente los diferentes elementos y factores de un proyecto de animación sociodeportiva, valorando los datos socio-económicos, físico-geográficos, culturales y deportivo-recreativos, entre otros, para elaborar proyectos de animación sociodeportiva.

2.b) Proponer actuaciones en el ámbito sociodeportivo que repercutan en la salud y la calidad de vida de la ciudadanía, caracterizando los colectivos destinatarios e incorporando los avances del sector para elaborar proyectos de animación sociodeportiva.

3.c) Determinar los instrumentos y las secuencias de aplicación en la evaluación de los proyectos de animación sociodeportiva, utilizando las tecnologías de la información en el tratamiento de las variables, para desarrollar y registrar el plan de evaluación.

4.d) Secuenciar las actuaciones que deben realizarse en la puesta en marcha de un proyecto, especificando los recursos necesarios y su forma de obtención, para gestionar la puesta en marcha del proyecto de animación sociodeportiva.



MATERIA: A.F. DE OCIO Y TIEMPO LIBRE	NIVEL: CFGSEAS	CURSO: 2º
---	-----------------------	------------------

5.e) Organizar los recursos humanos y materiales disponibles, previendo acciones para la promoción, desarrollo y supervisión, para gestionar la puesta en marcha del proyecto de animación sociodeportiva.

8.i) Establecer los elementos de la programación, los recursos, las adaptaciones y las estrategias de animación, relacionándolos con las características de los potenciales participantes para programar la recreación mediante actividades físico-deportivas y juegos.

10.k) Analizar los componentes o requerimientos físicos, psíquicos y sociales de diferentes actividades físicas, relacionándolos con los objetivos de la inclusión social, para diseñar y secuenciar ejercicios y tareas de las sesiones o actividades de inclusión sociodeportiva para personas mayores y para colectivos en riesgo de exclusión.

11.l) Valorar los componentes físicos, psíquicos y sociales y los riesgos asociados a las actividades físico-deportivas recreativas, evaluando los grados de incertidumbre de los distintos elementos, para diseñar, adaptar y secuenciar ejercicios y tareas de las sesiones o actividades de recreación para todo tipo de participantes.

13.n) Aplicar técnicas de intervención social, adaptando la organización de los recursos y del grupo, los canales y el tipo de información y las herramientas de construcción de redes de relación, de inclusión y de participación, entre otros, para dirigir y dinamizar la realización de las actividades de inclusión sociodeportiva.

14.o) Disponer los espacios, los equipos y los materiales de las actividades, aplicando criterios de optimización en su utilización, para asegurar la disponibilidad de los recursos necesarios para la realización de las actividades.

4. COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES *(Recoger en cada competencia sus iniciales).*

a) Elaborar proyectos de animación sociodeportiva a partir del análisis de las características del entorno, incorporando las últimas tendencias de este campo profesional y, en su caso, las propuestas de mejora extraídas del seguimiento de otros proyectos anteriores, aprovechando las convocatorias institucionales. **CPRO**

b) Desarrollar y registrar el plan de evaluación de los proyectos de animación sociodeportiva, concretando los instrumentos y la secuencia de aplicación, así como el tratamiento y la finalidad de los datos obtenidos, todo ello con ayuda de las tecnologías de la información. **CPRO**

c) Gestionar la puesta en marcha del proyecto de animación sociodeportiva, organizando los recursos y las acciones necesarias para la promoción, desarrollo y supervisión del mismo. **CPRO**

d) Evaluar la condición física, la competencia motriz y las motivaciones de las personas participantes en los programas de animación sociodeportiva, tratando los datos de modo que sirvan en el planteamiento y retroalimentación de los programas. **CPRO**

e) Programar la enseñanza de actividades físico-deportivas individuales, de equipo y de implementos y juegos, en función de los participantes, de los medios disponibles y de los datos de seguimiento, indicando la metodología didáctica y de animación más apropiada y las adaptaciones para personas con discapacidad. **CPRO**

h) Diseñar, adaptar y secuenciar ejercicios y tareas de las sesiones de enseñanza de actividades físico-deportivas y juegos para todo tipo de participantes, respetando los objetivos y las fases de las sesiones. **CPRO**

k) Dirigir y dinamizar el proceso de enseñanza de actividades físicas y deportivas, adaptando lo programado a la dinámica de la actividad y del grupo y evaluando los aprendizajes de los participantes.

m) Dirigir y dinamizar las actividades recreativas físico-deportivas y los juegos programados, adaptándolos a la dinámica de la actividad y del grupo. **CPRO**

n) Asegurar la disponibilidad de los recursos necesarios para la realización de las actividades, preparando los espacios, los equipos y los materiales requeridos. **CPRO**

o) Adaptarse a las nuevas situaciones laborales, manteniendo actualizados los conocimientos científicos, técnicos y tecnológicos relativos a su entorno profesional, gestionando su formación y los recursos existentes en el aprendizaje a lo largo de la vida y utilizando las tecnologías de la información y la comunicación. **CPER**

p) Resolver situaciones, problemas o contingencias con iniciativa y autonomía en el ámbito de su competencia, con creatividad, innovación y espíritu de mejora en el trabajo personal y en el de los miembros del equipo. **CPER**

q) Organizar y coordinar equipos de trabajo con responsabilidad, supervisando el desarrollo del mismo, manteniendo relaciones fluidas y asumiendo el liderazgo, así como aportando soluciones a los conflictos grupales que se presenten. **CSOC**



MATERIA: A.F. DE OCIO Y TIEMPO LIBRE	NIVEL: CFGSEAS	CURSO: 2º
---	-----------------------	------------------

- r) Comunicarse con sus iguales, superiores, clientes y personas bajo su responsabilidad, utilizando vías eficaces de comunicación, transmitiendo la información o conocimientos adecuados y respetando la autonomía y competencia de las personas que intervienen en el ámbito de su trabajo. **CSOC**
- s) Generar entornos seguros en el desarrollo de su trabajo y el de su equipo, supervisando y aplicando los procedimientos de prevención de riesgos laborales y ambientales, de acuerdo con lo establecido por la normativa y los objetivos de la empresa. **CPER**
- t) Supervisar y aplicar procedimientos de gestión de calidad, de accesibilidad universal y de «diseño para todas las personas», en las actividades profesionales incluidas en los procesos de producción o prestación de servicios. **CPRO**
- v) Ejercer sus derechos y cumplir con las obligaciones derivadas de su actividad profesional, de acuerdo con lo establecido en la legislación vigente, participando activamente en la vida económica, social y cultural. **CPRO**

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE (RELACIONADAS CON EL MÓDULO) //CRITERIOS DE EVALUACIÓN (Enumerarlos estableciendo un orden numérico).

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>1. Planifica proyectos de ocio y tiempo libre relacionando los principios de la animación en el ocio y tiempo libre con las necesidades de las personas usuarias y las características de los equipamientos y recursos.</p>	<p>1.a) Se han valorado los contextos de intervención en el ocio y tiempo libre. 1.b) Se ha caracterizado los principios de la animación en el ocio y tiempo libre. 1.c) Se han establecido las bases de la educación en el tiempo libre. 1.d) Se ha adecuado el proyecto de ocio y tiempo libre a las necesidades de las personas usuarias. 1.e) Se han valorado estrategias para el desarrollo de actividades de ocio y tiempo libre. 1.f) Se han seleccionado los equipamientos y recursos para los proyectos de ocio y tiempo libre. 1.g) Se han identificado las funciones y el papel del animador en las actividades de ocio y tiempo libre. 1.h) Se ha justificado la importancia de la intencionalidad educativa en el ocio y tiempo libre.</p>
<p>2. Organiza actividades de ocio y tiempo libre educativo, analizando los espacios y recursos así como la normativa en materia de prevención y seguridad.</p>	<p>2.a) Se han identificado los principios de la pedagogía del juego. 2.b) Se han identificado los tipos y pautas de evolución del juego y juguete. 2.c) Se han seleccionado espacios, recursos y materiales para el desarrollo de actividades lúdicas. 2.d) Se han establecido criterios para la organización de espacios y materiales. 2.e) Se han establecido estrategias para la utilización de recursos lúdicos en las actividades de ocio y tiempo libre. 2.f) Se han tenido en cuenta las medidas de seguridad y prevención en la realización de las actividades de ocio y tiempo libre educativo. 2.g) Se ha argumentado el valor educativo del juego.</p>



MATERIA: A.F. DE OCIO Y TIEMPO LIBRE	NIVEL: CFGSEAS	CURSO: 2º
---	-----------------------	------------------

3. Implementa actividades de ocio y tiempo libre seleccionando recursos y técnicas educativas de animación.

- 3.a) Se han utilizado técnicas para el desarrollo de la expresión oral, corporal, musical, plástica y audiovisual.
- 3.b) Se han seleccionado juegos para el desarrollo de las habilidades sociales, intelectuales y motrices.
- 3.c) Se han seleccionado los recursos teniendo en cuenta los objetivos de la intervención.
- 3.d) Se han utilizado recursos audiovisuales e informáticos como herramientas de animación en el ocio y el tiempo libre.
- 3.e) Se han acondicionado los espacios atendiendo a la potencialidad educativa de las actividades.
- 3.f) Se han adaptado los recursos y las técnicas de animación a las necesidades de las personas usuarias.
- 3.g) Se ha argumentado la importancia de las técnicas de expresión para el desarrollo de la creatividad de las personas usuarias.

4. Realiza actividades de ocio y tiempo libre en el medio natural, respetando los principios de conservación del medioambiente y las medidas de prevención y seguridad.

- 4.a) Se ha valorado la importancia de la educación medioambiental a través de las actividades de ocio y tiempo libre, teniendo en cuenta el marco legislativo.
- 4.b) Se han definido las características del medio natural como espacio de ocio y tiempo libre.
- 4.c) Se han aplicado técnicas y herramientas coherentes con los objetivos del proyecto de actividades de ocio y tiempo libre en el medio natural.
- 4.d) Se han seleccionado estrategias y pautas de actuación para el desarrollo de actividades educativas en el medio natural,
- 4.e) Se ha valorado la importancia de generar instalaciones y entornos seguros en el medio natural, minimizando riesgos.
- 4.f) Se han identificado los recursos y técnicas necesarios para el desarrollo de las actividades y juegos en el medio natural.
- 4.g) Se han organizado los recursos humanos para garantizar el desarrollo de la actividad.
- 4.h) Se han aplicado protocolos de atención en casos de situaciones de emergencia en las actividades desarrolladas en el medio natural.
- 4.i) Se ha analizado la prevención y seguridad en las actividades de ocio y tiempo libre en el medio natural.

5. Desarrolla actividades de seguimiento y evaluación de las actividades de ocio y tiempo libre, seleccionando estrategias, técnicas y recursos para identificar los aspectos susceptibles de mejora.

- 5.a) Se han seleccionado los indicadores a seguir en la evaluación de proyectos y actividades de ocio y tiempo libre.
- 5.b) Se han definido las técnicas e instrumentos para la realización de la evaluación en el ámbito del ocio y tiempo libre.
- 5.c) Se han elaborado y cumplimentado registros de seguimiento de los proyectos y actividades de ocio y



MATERIA: A.F. DE OCIO Y TIEMPO LIBRE

NIVEL: CFGSEAS

CURSO: 2º

tiempo libre.
5.d) Se han elaborado informes y memorias de evaluación.
5.e) Se han usado las tecnologías de la información y a la comunicación para la elaboración del seguimiento y evaluación de las actividades.
5.f) Se han transmitido los resultados de la evaluación a las personas implicadas.
5.g) Se han tenido en cuenta procesos de calidad y mejora desarrollo del proyecto de animación de ocio y tiempo libre.
5.h) Se ha justificado la importancia de la evaluación en el proceso de intervención educativa en la animación de ocio y tiempo libre.

6. RELACIÓN DE UNIDADES DE TRABAJO CON BLOQUES TEMÁTICOS Y TEMPORALIZACIÓN

	BLOQUE TEMÁTICO	UNIDAD DE TRABAJO	TÍTULO	TEMPORALIZACIÓN
1ª EVALUACIÓN	1	1	DISEÑO DE PROYECTOS DE OCIO	14
	2	2	EL JUEGO EN LA ANIMACION	6
	3	3	JORNADAS RECREATIVAS	9
	PRÁCTICAS			55
2ª EVALUACIÓN	3	3	JORNADAS RECREATIVAS	
	4	4	OCIO Y TIEMPO LIBRE EN EL MEDIO NATURAL	6
	5	5	EVALUACION DE ACTIVIDADES DE OCIO	12
	PRÁCTICAS			45
3ª EVALUACIÓN			FCT	370
	PRÁCTICAS			



MATERIA: A.F. DE OCIO Y TIEMPO LIBRE	NIVEL: CFGSEAS	CURSO: 2º
---	-----------------------	------------------

TOTAL HORAS:	147
--------------	-----

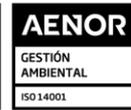
7. DESARROLLO DE UNIDADES DE TRABAJO, CONTENIDO Y FORMACIÓN EN EMPRESAS. (Se Incluyen las Prácticas en los módulos que correspondan). Y SU RELACIÓN CON LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE, OBJETIVOS GENERALES DEL CICLO Y COMPETENCIA PROFESIONAL.

	RA	CE
1.- DISEÑO DE PROYECTOS DE OCIO	1	Todos los criterios de RA1
Objetivos: Todos. Competencias: A,B,C,G,I,J	20%	
Especificar los distintos contenidos que se abordan en la unidad — Ocio y tiempo libre y animación socio-deportiva. Conceptos. — Fundamentos pedagógicos de la educación en el tiempo libre. — Planificación de proyectos de ocio y tiempo libre. — Metodología de la animación de ocio y tiempo libre. Estrategias y técnicas. — Análisis de recursos, equipamientos y espacios de ocio y tiempo libre. — El papel del animador en las actividades de ocio y tiempo libre. Funciones. — Valoración del ocio y tiempo libre para la educación en valores.		



MATERIA: A.F. DE OCIO Y TIEMPO LIBRE	NIVEL: CFGSEAS	CURSO: 2º
---	-----------------------	------------------

	RA	CE
2.- EL JUEGO EN LA ANIMACION DEL OTL Objetivos: I,K,L,N,O. Competencias: G,I,J,L,N.	2	Todos los criterios de RA2
	20%	
<ul style="list-style-type: none"> — El juego: El valor educativo del juego. Tipos y pautas. Pedagogía del juego. — Uso del juego en la animación de ocio y tiempo libre. — Tipos de actividades lúdicas. — Recursos lúdicos. Espacios de juego. — Criterios para la organización y selección de espacios y materiales para las actividades de ocio y tiempo libre. — Prevención y seguridad en espacios de ocio y tiempo libre. — Valoración de la importancia de la generación de entornos seguros en las actividades de ocio y tiempo libre. 		
	RA	CE
3.- JORNADAS RECREATIVAS Objetivos: Todos. Competencias: Todas	3	Todos los criterios de RA3
	20%	
<ul style="list-style-type: none"> — Diseño y puesta en práctica de actividades creativas para el ocio y tiempo libre en función de los objetivos de intervención y de las necesidades de los diversos colectivos. — Adecuación de los recursos y las técnicas de animación a las diferentes necesidades de los usuarios. 		



MATERIA: A.F. DE OCIO Y TIEMPO LIBRE	NIVEL: CFGSEAS	CURSO: 2º
---	-----------------------	------------------

	RA	CE
4.- OCIO Y TIEMPO LIBRE EN EL MEDIO NATURAL Objetivos: Todos. Competencias: Todas	4	Todos los criterios de RA4
	20%	
<ul style="list-style-type: none"> — Educación ambiental. Características del medio natural como espacio de ocio y tiempo libre. — Uso y mantenimiento de los recursos en el medio natural. — Instalaciones para la práctica de actividades en el medio natural. — Organización y desarrollo de actividades para el medio natural. — Técnicas de descubrimiento del entorno natural. — Análisis y aplicación de recursos de excursionismo. — Actividades de orientación en el medio natural. — Rutas y campamentos. — Juegos y actividades medioambientales. — Ecosistema urbano. — Coordinación de los/as técnicos/as. — Prevención y seguridad en las actividades de ocio y tiempo libre en el medio natural. Valoración de la generación entornos seguros. 		

	RA	CE
5.- EVALUACION DE ACTIVIDADES DE OCIO. Objetivos: C,I. Competencias: B,C,G.	5	Todos los criterios de RA5
	20%	
<ul style="list-style-type: none"> — Evaluación de proyectos de animación de ocio y tiempo libre. Selección de indicadores. — Técnicas e instrumentos para realización de la evaluación en el ámbito del ocio y tiempo libre. — Elaboración y cumplimentación de registros de seguimiento de proyectos y actividades de ocio y tiempo libre, utilizando las nuevas tecnologías. — Elaboración de memorias e informes de evaluación. — Importancia de la transmisión de la información para el desarrollo de proyectos de animación de ocio y tiempo libre. 		



MATERIA: A.F. DE OCIO Y TIEMPO LIBRE	NIVEL: CFGSEAS	CURSO: 2º
---	-----------------------	------------------

8. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS (Incluir los instrumentos de evaluación que se utilizarán).

8.1. Aportación al Proyecto Lingüístico del centro (PLC)

Un aspecto importante que como docentes debemos tener en cuenta es promover la lectura de textos vinculados a la asignatura. Pueden ser de diferente índole o naturaleza. También, es importante el desarrollo de actividades que fomenten buenas prácticas comunicativas que contribuyan al desarrollo del pensamiento crítico en nuestro alumnado. Todas estas actividades se encuentran enmarcadas en el Proyecto lingüístico de centro (PLC) y se difundirán a través del periódico del mismo.

8.2. Estrategias Metodológicas

El módulo tiene un marcado carácter teórico – práctico, por lo tanto el temario se desarrollará en base a dos apartados bien diferenciados:

1. Contenidos teóricos :

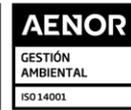
- Entrega de la documentación y bibliografía necesaria.
- Sesiones teóricas en base a 1-2 h. / semana aproximadamente.
- Exposición y análisis de los contenidos.
- Elaboración de tareas y trabajos sobre los mismos, así como su exposición.
- Dada la vinculación que tiene el Centro con la lectura y la CCL, una parte de los trabajos, que forman parte de los instrumentos de evaluación exigirán la lectura y la mejora de la expresión oral y escrita.
- Se fomentará la lectura de documentación de actualidad relacionados con el tema propuesto.

2. Contenidos prácticos :

- Sesiones prácticas en base a 4-5 h. / semana aprox.
- Exposición práctica de los contenidos, fundamentos técnicos-tácticos..., en base a una progresión pedagógica adecuada.
- Evaluación mediante hojas de observación específicas.

A nivel general intentaremos llevar a cabo la aplicación de un aprendizaje colaborativo donde utilizando estilos de enseñanza participativos en grupos reducidos como Enseñanza Recíproca, Microenseñanza, Descubrimiento Guiado, ..., los distintos subgrupos deben realizar un trabajo de investigación sobre los contenidos asignados propios del módulo, siempre en base a unos criterios establecidos previamente por el profesor, para posteriormente elaborar sus propios contenidos, exponerlos al resto de compañeros, dirigirlos a nivel práctico y proporcionar los correspondientes feedback correctivos/descriptivos a sus compañeros.

Estas sesiones prácticas serán analizadas y evaluadas por los propios compañeros además del profesor con los correspondientes instrumentos de evaluación.



MATERIA: A.F. DE OCIO Y TIEMPO LIBRE

NIVEL: CFGSEAS

CURSO: 2º

Para el desarrollo y puesta en práctica de todo el proceso enseñanza aprendizaje utilizaremos como medio de apoyo, comunicación, realización de tareas, entrega de apuntes, videoconferencias en caso necesario, la plataforma Google Classroom.

9. MATERIALES DIDÁCTICOS.

Instalaciones y espacios formativos.

- Aulas de teoría.
- Instalaciones deportivas del centro.
- Instalaciones deportivas municipales.
- Parque periurbano.
- Biblioteca del departamento.
- Biblioteca del centro.
- Biblioteca del S.M.D.
- Aula de informática del centro.
- Biblioteca municipal.

Materiales didácticos.

- Bibliografía del departamento.
- Bibliografía de la biblioteca del centro.
- Bibliografía de la biblioteca municipal.
- Material deportivo asignado al Departamento de Actividades Físicas y deportivas.
- Material deportivo del Departamento de Educación Física.
- Material solicitado al S.M.D.
- Videocámara.
- Proyector.
- Pizarra Digital.
- PC.
- Material Audiovisual del profesor y alumnado.
- Internet.
- Plataforma Google Classroom.
- Diversas aplicaciones educativas.

Libro de texto: Apuntes elaborados por el profesor del módulo (Bibliografía de consulta).
Los alumnos podrán acceder a dichos apuntes a través de la plataforma virtual.

9.1. OTROS RECURSOS Y MATERIALES:

NINGUNO EN PARTICULAR



MATERIA: A.F. DE OCIO Y TIEMPO LIBRE	NIVEL: CFGSEAS	CURSO: 2º
---	-----------------------	------------------

10. EVALUACIÓN: CRITERIOS DE CALIFICACIÓN, PONDERACIÓN DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE, HERRAMIENTAS Y RECUPERACIÓN

10.1. Criterios de calificación (*Especificar rúbricas de evaluación*).

Para superar el módulo deben haberse superado todos los RA

10.2. *Ponderación de los Resultados de Aprendizaje y/o de los Criterios de evaluación*

Resultado Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Ponderación sobre la nota final	Unidades de trabajo	Evaluación
RA1	TODOS	20%	1	PRIMERA
RA2	TODOS	20%	2,3,4,5	TODAS LAS EVALUACIONES
RA3.	TODOS	20%	2,3,4,5	TODAS LAS EVALUACIONES
RA4.	TODOS	20%	2,3,4,5	TODAS LAS EVALUACIONES
RA5.	TODOS	20%	2,3,4,5	TODAS LAS EVALUACIONES

10.3. Instrumentos

Al igual que en el caso de docencia presencial, tendremos diferentes Instrumentos de Evaluación asociados a cada criterio de evaluación y que serían:

A) Trabajo individual; realizado en el domicilio del alumnado, valorando tanto la corrección de las actividades como el cumplimiento de plazos de entrega definidos por parte del profesor.

B) Pruebas teóricas, que tendrán carácter periódico y que puede constar de las siguientes partes:

- **Cuestiones de carácter teórico práctico;** consistentes en preguntas tipo test en las que solo una de ellas es correcta con penalización de las respuestas incorrectas (en función de la esperanza matemática a partir del número de opciones).
- **Resolución de ejercicios prácticos;** que versarán acerca de los contenidos de las unidades implicadas.



MATERIA: A.F. DE OCIO Y TIEMPO LIBRE	NIVEL:CFGSEAS	CURSO:2º
---	----------------------	-----------------

Estas pruebas se realizarán bien por bloques de contenidos, bien por unidades de trabajo, en función del grado de cumplimiento de la temporalización y del grado de asimilación por parte de los alumnos. En estas pruebas las cuestiones de carácter teórico o práctico podrán tener un peso variable en función de los resultados de aprendizaje y criterios de evaluación que dicha prueba abarque. En cada una de las partes en las que se divida la prueba se reflejará la puntuación correspondiente.

Las anotaciones y calificaciones relativas al seguimiento de las actividades realizadas por el alumno se controlarán a través del cuaderno del profesor.

- ✓ Uso de la plataforma Google Classroom.

10.4. Medidas de Recuperación

Los alumnos que durante el curso no vayan alcanzando los objetivos generales, se les insistirá particularmente, proponiéndoles actividades y explicaciones complementarias, para que así adquieran los resultados de aprendizaje establecidos.

En cuanto a la recuperación de los alumnos que vayan obteniendo calificaciones negativas en las diferentes pruebas que se vayan realizando, tendrán la opción de superar la materia pendiente en el 3º trimestre en convocatoria ordinaria si así fuese necesario.

Para la recuperación de los diferentes resultados de aprendizaje los instrumentos de evaluación serán los establecidos en los criterios de calificación.

11. INDICADORES DE LOGRO SOBRE LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y PRÁCTICA DOCENTE.

Indicadores enseñanza:

Se miden mediante los siguientes parámetros, una vez por trimestre, y en función de su resultado, se adoptan las medidas correctivas adecuadas

.- **Programación impartida:** este indicador mide en porcentaje, el número de temas impartidos en el trimestre, entre el número de temas que se había previsto impartir en el mismo. Tiene que ser superior al 85%.

.- **Horas impartidas:** este indicador mide en porcentaje, el número de horas impartidas en el trimestre, entre el número de horas que se habían previsto durante el mismo. Tiene que ser superior al 90%.

.- **Asistencia del alumnado:** este indicador también se expresa en porcentaje. Se calcula el número de faltas totales del grupo (justificadas o no), del alumnado que asiste regularmente a clase, y se divide entre el número de horas totales que se han impartido en el trimestre. La cantidad que se obtiene se detrae del 100%. Tiene que ser superior al 90%.

.- **Alumnado aprobado:** también se expresa en porcentaje. Es la división entre el número de alumnos aprobados en el grupo en cada trimestre, entre el número total de alumnos que componen el grupo y



MATERIA: A.F. DE OCIO Y TIEMPO LIBRE	NIVEL:CFGSEAS	CURSO:2º
---	----------------------	-----------------

asisten regularmente a clase. Tiene que ser superior al 65 % (en grado medio) y superior al 70 % (en grado superior).

Indicadores de la práctica docente: Otro aspecto a evaluar es la propia práctica docente. Como ejemplos de estos indicadores están los siguientes.

.- Uso de las TIC en el aula: este indicador mide el número de veces que se hace uso de las TICs en el aula, tanto por parte del alumnado, como por el profesorado. Es un buen indicador para alcanzar una de las líneas de actuación en el proceso de enseñanza aprendizaje (*la utilización de aplicaciones informáticas y nuevas tecnologías en el aula*).

Se acuerda en el departamento, a pesar de contar con menos recursos que los propios del centro, hacer uso de las TIC, de modo habitual.

.- Actividades motivadoras: este indicador mide el número de veces que se realizan actividades *distintas* a las habituales de enseñanza- aprendizaje, (tales como dinámicas de grupo, debates, trabajos de investigación, kahoot, etc), que hacen que el desarrollo del módulo se haga distinto y motivador para el alumnado. Se acuerda en el departamento realizar actividades motivadoras, con frecuencia, ya que los contenidos del módulo lo permiten.

12. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD:

12.1. DETECCIÓN.

La detección de los alumnos con necesidades educativas especiales vendrá argumenta por el equipo de orientación, tras una reunión se valorará dichas necesidades y sus adaptaciones.

12.2. ACTUACIONES.

- Alumnado con altas capacidades intelectuales: Hay dos alumnos con altas capacidades intelectuales que se tendrán en cuenta en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Este apartado se llevará a efecto en base al Principio de Individualización; es decir, adaptar el proceso de enseñanza-aprendizaje a cada discente según sus circunstancias y características particulares.
- Para llevarlo a cabo se utilizarán estilos de enseñanza muy participativos como enseñanza recíproca, microenseñanza en grupos muy reducidos y descubrimiento guiado, junto a estos se utilizarán fundamentalmente estrategias en la práctica globales sin olvidar estrategias analíticas de Refuerzo, de Apoyo, Adaptación Curricular No Significativa y Adaptación Curricular Individual, según precise el alumnado, y siempre teniendo en cuenta al departamento de Orientación si fuese necesario.



MATERIA: A.F. DE OCIO Y TIEMPO LIBRE

NIVEL: CFGSEAS

CURSO: 2º

- Para conseguir la información del alumno en circunstancias particulares se parte de una Evaluación Inicial en el módulo, más la información recibida en la evaluación inicial por el tutor.
- **Alumnado que presenta necesidades educativas de apoyo especiales: No se ha diagnosticado ninguno.**

13. EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN.

En nuestro Centro, tenemos establecidos unos controles que permiten al profesorado hacer cambios en la metodología y la programación cuando se detecta que no se han cumplido determinados porcentajes.

Del mismo modo tenemos establecidos indicadores para asegurar un porcentaje adecuado de alumnado que supera la materia. Estos mecanismos nos van avisando para que en caso de no conseguir el indicador, podamos reorganizar los contenidos, modificar las actividades o cambiar la metodología para poder llegar al alumnado y conseguir que este disfrute con su trabajo y esfuerzo, consiguiendo los resultados óptimos.

ANEXOS RÚBRICAS



MATERIA: A.F. DE OCIO Y TIEMPO LIBRE

NIVEL: CFGSEAS

CURSO: 2º

EVALUACION DIRECCION SESION*

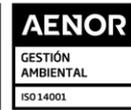
EVALUACION DIRECCION SESION*	MUY BIEN	SUFICIENTE	DEFICIENTE
1. INFORMACIÓN VOCABULARIO 10%	Claridad /Brevedad. Adecuado/Técnico	No cumple alguno de los 4 requisitos	No cumple la mayoría de los requisitos
2. ACTIVIDADES 10%	Motivantes. Orientadas al objetivo	Poco divertidas.	No orientadas al objetivo.
3. PROGRESION 10%	Global-Analítico-Global Sencillo-Complejo Intensidad	Progresión desordenada	No estructura de sesión. Progr. pedagógica errónea.
4. ORGANIZACION 10%	Siempre correcta Adecuada a la actividad Minimiza cambios	No cumple uno de los requisitos	Interferencias en actividades. Muchos cambios.
5. CONTROL 10%	Sesión siempre controlada Solicita atención/silencio Tono voz Posición visible	No cumple uno de los requisitos	Sesión sin control sobre los participantes
6. ACTITUD 10%	Animador	Activa	Pasiva
7. MATERIAL 10%	Adecuado Cantidad/Calidad Control (preparac/recogida)	No cumple alguno de los requisitos	No adecuado Excesivo Sin control
8. CORRECCIONES/FEEDBACK 10%	Cantidad / Calidad Conocimientos	Escasez de correcciones y calidad de las mismas	No hace correcciones técnicas Falta de conocimientos
9. TIEMPO ÚTIL DE CLASE 10%	Maxima participación Uso de Variantes Pocas interrupciones	No cumple alguno de los requisitos	Escasa participación Frecuentes pérdidas de tiempo
10. ORIGINALIDAD 10%	Innovador	Correcto	Repetitivo



MATERIA: A.F. DE OCIO Y TIEMPO LIBRE	NIVEL: CFGSEAS	CURSO: 2º
---	-----------------------	------------------

RÚBRICA TRABAJOS

RÚBRICA TRABAJOS	Excelente 10	Bien 7	Mejorable 5	Deficiente 3	Muy deficiente 0
Presentación 10%	El cuaderno presenta una muy correcta presentación en cuanto a limpieza y claridad.	El cuaderno presenta una correcta presentación en cuanto a limpieza y claridad.	El cuaderno tiene una presentación poco correcta, en cuanto a limpieza y claridad.	El cuaderno presenta una incorrecta presentación en cuanto a limpieza y claridad.	En blanco o libreta totalmente deteriorada, o mezclada con otras materias.
Contenidos 60%	El cuaderno presenta todo el contenido aprendido en clase, con notas con palabras del docente, todos los ejercicios y tareas.	El cuaderno casi siempre presenta todo el contenido aprendido en clase, con notas con palabras del docente, todos los ejercicios y las tareas.	En el cuaderno falta mucha información del contenido aprendido en clase, con pocas anotaciones de palabras del docente, falta de ejercicios y tareas.	En el cuaderno hay muy poca información del contenido aprendido en clase, con pocas anotaciones del docente, falta de muchos ejercicios y tareas.	Sin hacer nada o meramente testimonial.
Originalidad y creatividad 20%	El trabajo es sumamente Original y creativo	El trabajo tiene originalidad y creatividad.	El trabajo realizado es normal y tiene algo de originalidad	El trabajo apenas es creativo.	El trabajo no tiene originalidad ni creatividad.
Organización 10%	La información está organizada de manera temporal.	Hay algunas partes que están desordenadas.	Hay varias partes que están desordenadas.	El cuaderno está totalmente desordenado.	Organización nula o sin contenidos que organizar.



MATERIA: A.F. DE OCIO Y TIEMPO LIBRE	NIVEL: CFGSEAS	CURSO: 2º
---	-----------------------	------------------

RÚBRICA SESIÓN PRÁCTICA

RÚBRICA SESIÓN PRÁCTICA	EXCELENTE 5	MUY BIEN 4	BIEN 3	REGULAR 2	MAL 1
PREPARACIÓN 25%	Han preparado detalladamente la sesión, consultando más de 2 veces el trabajo con el profesor	Han preparado correctamente la sesión, consultando 2 veces el trabajo con el profesor	Han preparado bien la sesión, consultando sólo 1 vez el trabajo con el profesor	Han preparado aceptablemente la sesión, pero no han consultado el trabajo con el profesor	No han preparado correctamente la sesión ni han consultado el trabajo con el profesor
PRESENTACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Conceptos • Tipos • Características • Actividades... • Sesión a realizar 25%	Han realizado una presentación muy completa, haciendo referencia a todos los conceptos básicos de la sesión a realizar	Les ha faltado algún concepto importante del contenido trabajado en la sesión	La calidad de la presentación es mejorable o les han faltado algunos elementos importantes	La calidad de la presentación es baja o sólo hacen referencia a algún concepto básico	Presentación muy mejorable tanto en calidad como en contenido
ORGANIZACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Materiales • Tiempo • Agrupamientos • Repeticiones • Series 25%	Han tenido en cuenta y desarrollado todos los aspectos organizativos a la perfección	Han tenido en cuenta y desarrollado la mayoría de aspectos organizativos correctamente	Han tenido en cuenta y desarrollado algunos aspectos organizativos correctamente	Han tenido en cuenta y desarrollado sólo algún aspecto organizativo correctamente	No han desarrollado ningún aspecto organizativo correctamente
DESARROLLO <ul style="list-style-type: none"> • Calidad ejercicios • Cantidad ejercicios • Explicación • Demostración 25%	Han llevado a cabo una sesión muy completa de acuerdo a los elementos importantes	Han llevado a cabo una sesión muy buena de acuerdo a los elementos importantes	Han llevado a cabo una buena sesión desarrollando 2 elementos importantes	Han llevado a cabo una sesión mejorable en la que sólo han alcanzado un buen nivel en 1 elemento	Han llevado a cabo una sesión pobre en la que los elementos importantes han tenido un nivel muy bajo